ポリフォニー・デジタルにおける インターンシップ受け入れの取り組み ~新人2人の実例を紹介！~

株式会社ポリフォニー・デジタル
鈴木龍
于承中

POLYPHONY™ DIGITAL

アジェンダ

- ポリフォニー・デジタルについて
- グランツーリスモについて
- インターン受け入れてます！
  - 新人2人の実際のインターン事例を紹介

2人のインターン事例＋その後について

鈴木龍（すずき　りゅう）

- 2024年3月筑波大学大学院情報学学位プログラム修了
- **2023年6月にインターン**

于承中（う　しょうちゅう）

- 中国広東省出身
- 2024年東京理科大学情報科学科卒業
- **2023年9月にインターン**

POLYPHONY™ DIGITAL

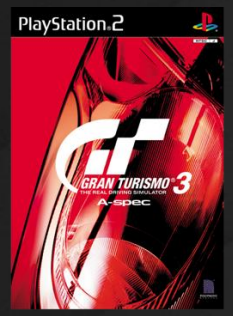
ポリフォニー・デジタルについて

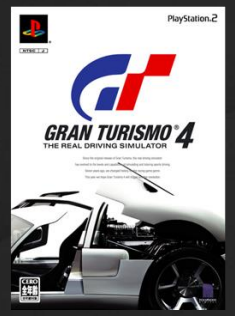
- **『グランツーリスモ』シリーズを制作するゲーム制作スタジオ**
  - 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの100%出資
  - 東京、福岡（+海外）のオフィス

グランツーリスモ（ＧＴ）とは

初代PlayStation®から続く　「ドライビングシミュレーター」

PlayStation®





PlayStation®2

PlayStation®3

PlayStation®4

PlayStation®5/4

POLYPHONY DIGITAL

PlayStation®5 / PlayStation®4 Software

『グランツーリスモ7』

好評発売中！

TOKYO EXPRESSWAY
RX-7
mazda
RX-7
GT-O
GRAN TURISMO® 7
THE REAL DRIVING SIMULATOR

200
150

PDIインターンやってます！

- なぜインターンを受け入れるのか？

⇒採用でのマッチング精度が高まり
我々、学生の双方にとって有益

- 概要
  - 対象：**ゲーム業界に興味のある学生**
  - **夏季**（６～９月）、**春季**（２月～３月）
  - **４週間程度**
  - 個人ごとに設定した課題に取り組む
    - **決まったコースをこなすものではない**

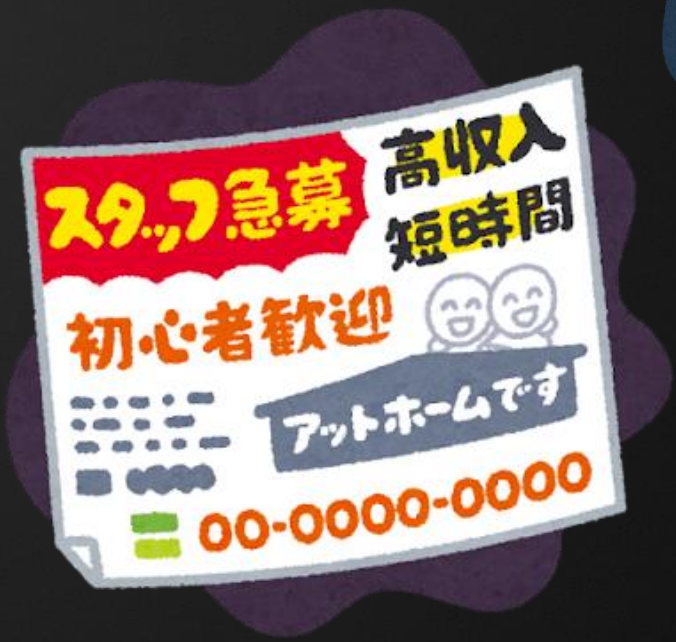
POLYPHONY™ DIGITAL

インターン申し込むまで

- きっかけは、ネットでの知り合いが勧め

- 日本のゲーム会社が気になる
- コミュニケーションの心配があった

- 不安を抱いて申し込んだ



POLYPHONY™ DIGITAL

インターンの準備

- ネットで申し込み
  - エントリーシート
  - ゲームやグラフィックスに関する経験について書いた

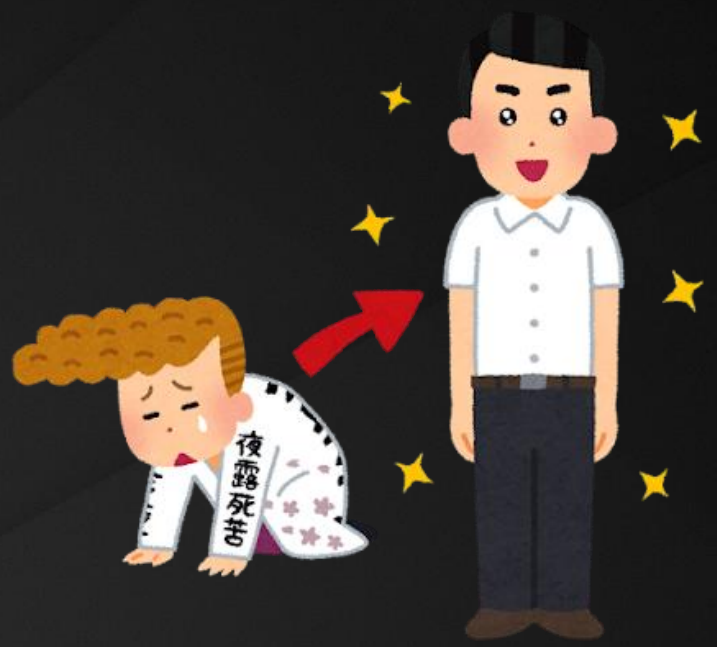
- 面接！
  - 遠隔、来社も可能
  - メンターさんは親切にインターン課題について検討してくれた
  - インターンの時間は柔軟に決められる

⇒流れは意外とスムーズ！

POLYPHONY™ DIGITAL

インターン中

- 出社
  - 環境構築、社内システムのガイダンス
  - メンターさんがよく助けてくれた
  - 座席は**広い**！設備は**強い**！(周りのお店も美味しい

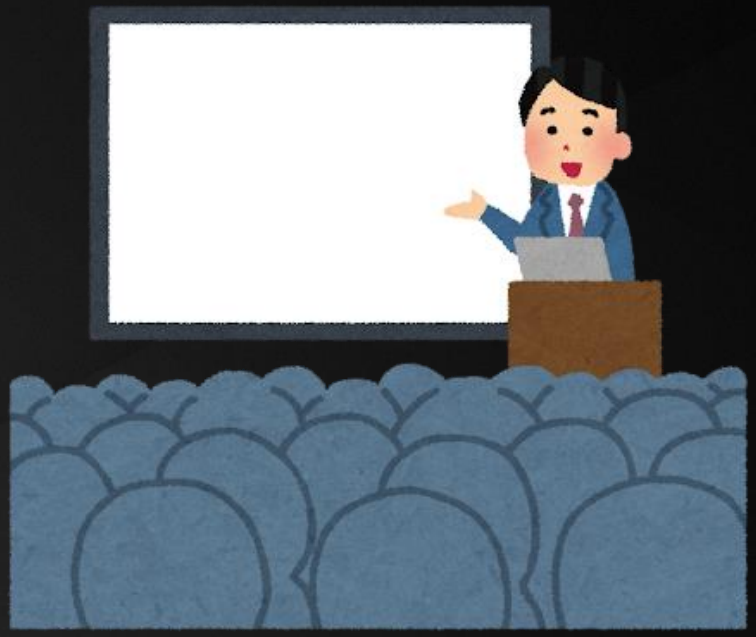


- 仕事
  - 課題は「**HDR画像をニューラルネットワークで圧縮する**」
  - メンターさんは毎日進捗状況をフォローし、アドバイスをもらえる
  - 日本語力不足でコミュニケーションの際に誤解を招くこともあったが、メンターさんは親切に対応

POLYPHONY™ DIGITAL

インターン成果の発表

- 二週間の開発、一週間の発表準備
- 会社の人たちの前で発表
- インターンの体験は、良かった！



圧縮前

圧縮後

POLYPHONY™ DIGITAL

就活

- PDIの内定が来た

- 帰国するか、日本で就活するか、迷っている

- やっぱりPDIに留まりたい！
- AAAゲームを開発したい！

POLYPHONY™ DIGITAL

新卒生活

- 仕事
  - 実務に近いインターンだったため、スムーズに仕事が進められる
  - 先輩たちは相変わらずに優しい（ありがとう～

- 社内生活
  - イベントは多い
  - 飲み会、懇親会はある（自由に参加できる！
  - 学会発表についての勉強会はある！

POLYPHONY™ DIGITAL

新卒生活２

- 色んなカンファレンスに参加できる！
  - PlayStation®のカンファレンス
  - HPG
  - SIGGRAPH
  - CEDEC
  - VISUAL COMPUTING

CEDEC

ACM SIGGRAPH

HPG

POLYPHONY™ DIGITAL

テーマ決定まで

- テーマは、メンターとの事前面談で決める

- インターン生の希望、
  PDIが抱えるタスク、PDIが試したい技術を踏まえて決定する

✓自分の興味、専門を活かすことができる！
✓実務に近い経験ができる！

POLYPHONY™ DIGITAL

テーマ決定まで

- 自分側
  - 趣味でゲームエンジン開発をしていた
  - 大学で物理シミュレーションの研究をしていた

  ↑に関連する業務を体験してみたい！

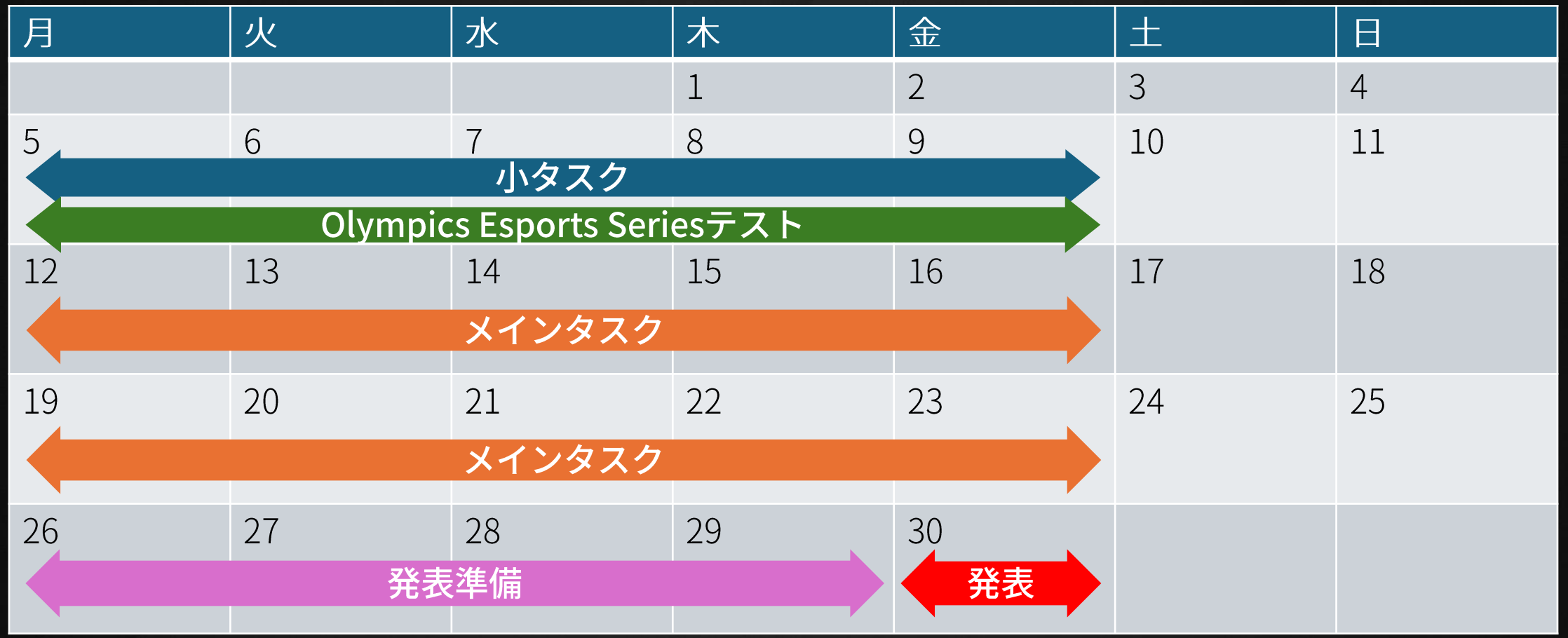
- PDI側
  - 開発中のゲームエンジンにPythonスクリプティング環境を用意したい
    - ゲームエンジンは**実機(PlayStation®5)**上で動作しており、Pythonを実機上で動かすことはできない

⇒「実機で動くゲームエンジンにPythonを組み込む」に決定！

✓PS5という特殊な開発環境を体験できる

POLYPHONY™ DIGITAL

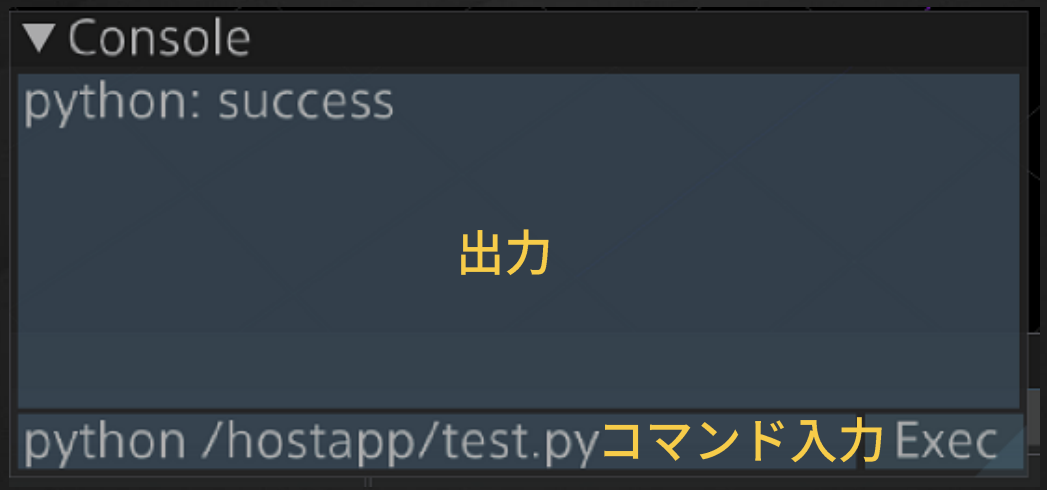
１ヶ月の流れ



POLYPHONY™ DIGITAL

小タスク

- **PDIの環境に慣れるため、比較的簡単なタスクに取り組む**
  - 開発環境構築、実装、プルリクエスト、マージまで一通り行う
- 自分は、「コンソール画面の実装」を行った
  - 開発用コマンドを実行する画面



POLYPHONY™ DIGITAL

Olympics Esports Seriesのテスト

- Eスポーツイベント「Olympics Esports Series」の開催前で、配信用システムなどのテストに参加

✓ **「ゲーム会社」らしいイベントも！**

POLYPHONY™ DIGITAL

メインタスク

- 事前面談で決めたテーマに取り組む
  - 自分の場合は、**「実機で動くゲームエンジンにPythonを組み込む」**
- このテーマは、以下の2つの工程に分けられる
  1. 実機でCPythonを動作させる
  2. ゲームエンジンの機能をPythonから呼び出せるようにする
- この工程を**実装、コードレビューを繰り返しながら進めていく**

✓自分が書いたC++プログラムを
この道20年のベテランプログラマにレビューしてもらえる
貴重な経験

POLYPHONY™ DIGITAL

発表

- 最後の1週間で発表準備
  - デモ、スライドの作成
- 無事、発表本番で
  Pythonスクリプトでゲームエンジンの機能を呼び出すことに成功！

その後

- 満足感の高いインターンだったので、
  そのまま新卒募集に応募、面接を経て、内定、4月に入社
- 入社後は、Pythonスクリプティング環境の改善・拡張、
  物理シミュレーション関連の業務に従事

✓インターンで取り組んだ内容が足がかりになるため、
非常にやりやすい

✓自分の意志次第で、複数領域にまたがった業務が可能

POLYPHONY™ DIGITAL

最後に

- インターン、新卒募集してます
  - 詳しい情報はビラに書いてあります
  - ブースで質問受け付けてます

- 春期インターンの応募〆切：10月末日